by Elettronica 2000

N. 20 - OTTOBRE 1985 - L. 9.000
Sped. in abb. post. Gr. III/70

# LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

C'È UN MODEM PER TE...

## Spectrum

GIOCHI ★ UTILITY ★ AVVENTURE

**16** splendidi programmi

- PIERO STORY
- MINIERA 2
- L'ASCENSORE
- PALEO LIFE
- GALILEO
- SPRITE EDITOR
- CHIMICA
- JAVEA
- IL PICCIONE FOLLE
- SUPER BILIARDO
- TENNIS 3D
- FABBRICA PAZZA
- ROCKY IV
- CASTEL BASIC
- EUROPA NORD
- TURBO BASIC

HAPPYSOFT COURTESY

*Cover: Happysoft courtesy*

N. 20 - OTTOBRE 1985

**Direttore**
**Mario Magrone**

**Redattore Capo**
**Sira Rocchi**

**Direzione Tecnica**
**Nadia Marini**

**Stampa**
**Garzanti Editore S.p.A.**
**Cernusco S/N (MI)**

**Distribuzione**
**SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl**
**Via Zuretti 25, Milano**

**Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.** **Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.**

# LOAD'N'RUN

**RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER**

# SOMMARIO


## GLOBO ROTANTE (48K)
di D. Marinoni

Questo programma non è un gioco e neppure un'utility; è per augurare a tutti gli amici di LOAD'N'RUN un saluto "mondiale"!
Prova a caricarlo e vedrai. Noi ti diciamo semplicemente che usando i tasti 5 ed 8, rispettivamente diminuiscono e aumentano la velocità di...

## ASCENSORE (48K)

Devi raccogliere le corde sparpagliate nella casa e portarle una per una all'ultimo piano.
Per passare attraverso gli specchi del secondo piano, spara con il tasto SPACE e potrai proseguire il cammino. Attento, al terzo piano, alla pioggia radioattiva!
Se riuscirai a portare tutte le corde nel gabbiotto dell'ascensore, il tuo amico non precipiterà dall'ultimo piano sfracellandosi a terra.
Tasti:
O = sinistra
P = destra
Q = alto
A = basso
SPACE = spara

## PALEOLIFE (48K)

Sei un simpatico cavernicolo primitivo che, da bravo padre di famiglia, deve mantenere mogli e figli. Cercano di ostacolarti un drago blu e una piccola tartaruga nera, che ti uccidono se ti toccano. Il resto dei mostriciattoli rappresenta il cibo necessario alla sopravvivenza che, oltre che le donne, dovrai catturare a colpi di clava e portare nella caverna (in alto a sinistra). Ogni tanto queste donne catturate partoriranno dei figli recapitati, come è ovvio, dalle cicogne che potrai vedere in cielo.
Mentre tu vivi questa avventura, l'inverno si alterna all'estate. In quest'ultima stagione i bimbi e le donne consumano il cibo che tu hai operosamente raccolto, in misura di uno a testa; a questo punto, se qualcuno di loro dovesse rimanere senza (nel caso cioè la somma donne+bimbi sia maggiore del numero di cibi raccolti) egli se ne uscirà dalla caverna in cerca di qualcosa da mettere sotto i denti. Se succede che non c'è più cibo per nessuno (ovvero tutti escono dalla caverna) allora finisce il gioco perché sei rimasto da solo. Attento dunque a fare abbastanza provviste per l'inverno. Il punteggio cresce tante più donne e quindi tanti più figli riesci ad avere, e a sfamare in inverno.
Tastiera:
da 1 a 0 per colpire con la clava
da Q a P per andare in alto
da A a ENTER per andare in basso
CAPS/X/V/N/SS = sinistra
Z/C/B/M/SP = destra
Joystick: Kempston; Protek; Sinclair 1/2; AGF; Fuller.
Dopo aver scelto il tipo di controllo con il tasto corrispondente, Premere "Y".

## PIERO (48K)

Sei nei panni di Piero, che sta vivendo un terribile incubo, non tanto perché siano terribili le situazioni in cui si trova, ma perché tutto ciò che da sveglio viene naturale, assume in questo incubo una difficoltà incredibile. Piero si trova a vagabondare per una casa dai molti passaggi segreti, che si possono attraversare solo se si è in possesso degli oggetti giusti. Ciò che deve fare, per uscire da questa situazione, è trovare la chiave della sveglia, caricarla e metterla in funzione,


Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

in modo da svegliarsi. Per avere un'idea dei posti dove Piero dovrà trovarsi basta lasciar correre il programma appena caricato senza premere alcun tasto; Piero ti darà una dimostrazione senza però svelarti nulla di ciò che dovrai scoprire da solo. I tasti sono definibili mediante l'opzione n. 3.

## JAVEA (48K)

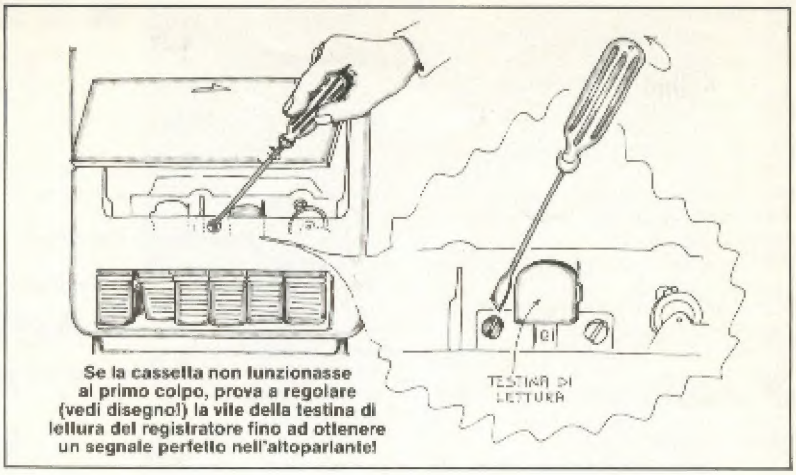
Sei all'interno di una casa stregata e vedi uno Zombie che si aggira nelle stanze.
Devi raccogliere le chiavi per passare dalla casa al vicino garage ed infine nel giardino. Hai a disposizione delle case a senso unico e come punto di riferimento l'impresa di costruzioni.
Tasti:
O = sinistra
P = destra
Q = alto
A à basso
SPACE = cambia schermo

## LA MINIERA 2 (48K)

Jack il curioso si è messo di nuovo nei guai finendo, questa volta, in una profonda caverna abitata da incredibili creature. Per rivedere la luce del sole l'amico Jack deve superare venti stanze, raccogliendo in ogni ambiente tutte le chiavi lampeggianti, e raggiungere l'uscita (quadrato colorato). In molte stanze esistono passaggi segreti: tocca a te scoprire dove sono.
Tasti:
da Q a P = sinistra e destra alternativamente
da CAPS a SPACE = salto
da A a G = pausa
da H a L = suono ON/OFF

## IL PICCIONE FOLLE (48K)

Guida il piccione impazzito attraverso ben 11 differenti schemi alla ricerca dei vermi che costituiranno il pasto dei pcciocini annidati in cima all'albero. Ogni verme che cadrà nel becco degli uccellini farà aumentare il tuo punteggio di 200 unità. L'impresa di sfamare la famiglia si rivela difficile perché nel cielo vola un elicottero che travolge tutto quello che trova sulla sua strada. A terra, del resto, rane, fiori ed auto si trasformano in nemici acerrimi del povero piccione. Puoi farlo volare ovunque, ma attento all'indicatore di energia. Per ricaricarsi il piccione deve poggiare per terra o su di un tetto.
Tasti:
Q = sinistra
W = destra
P = su
L = giù
S = pausa
da N a SYMBOL S. = fuoco (fai cadere il verme raccolto che si trasforma in "pallottola")
Si può giocare con Joystick del tipo Kempston o Interface 2.




**Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!**

## FABBRICA PAZZA (48K)

Ti trovi a comandare un piccolo robottino in una fabbrica "pazza". Il compito del robot è quello di tenere sotto controllo ogni lavorazione in ogni reparto (il reparto è costituito da uno schermo), senza perdere il ritmo di produzione altrimenti perderà una delle tre vite.
Tasti:
P = pausa, si disattiva premendo il tasto 0 oppure quelli di movimento
0 = fuoco
5 = sinistra
6 = giù
7 = su
8 = destra

## SUPERBILIARDO (48K)

È il classico gioco del biliardo americano. Devi mettere in buca prima una boccia rossa, poi una colorata, fino a quando nessuna boccia rimane sul tavolo. La sequenza delle bocce colorate è: GIALLA = 2 punti; VERDE = 3 punti; MARRONE = 4 punti; BLU = 5 punti; ROSA = 6 punti; NERA = 7 punti.
Per giocare procedi così: posiziona la boccia e premi ENTER; posiziona il cursore direzionale e premi ENTER; seleziona la velocità della boccia (VEL.) usando i tasti sinistra e destra; seleziona l'effetto dato alla boccia (FX) usando i tasti direzionali; premi ENTER per eseguire il colpo.
Tasti:
Q = su
A = giù
O = sinistra
P = destra
ENTER = esegui
SHIFT/BREAK/N = nuovo gioco
SHIFT/BREAK/R = rifai l'ultimo tiro
SHIFT/BREAK/C = riseleziona i dati relativi al colpo.

## GALILEO LANDER (48K)

di M. Turillazzi

Questa volta sei stato fortunato, la missione spaziale che ti hanno affidato si limita solamente ad un giretto sugli otto pianeti del nostro Sistema Solare!
Ogni pianeta presenta difficoltà diverse: forza di gravità, resistenza atmosferica ecc. Inoltre per ogni pianeta vi sono tre paesaggi differenti. Ogni nuova zona di atterraggio rappresenta il 2,5% dell'intera missione. Ogni pianeta prevede cinque zone di atterraggio e l'ultimo pianeta da visitare è Venere. In totale si hanno a disposizione 3 sonde più una da vincersi durante il gioco. Quando hai visitato tutto un pianeta, riaggancia la navicella alla Galileo per partire verso

**Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:**

1) **VOLUME. Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.**
2) **TONO. Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.**
3) **CANALI. La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.**
4) **AZIMUT. Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il segnale più pulito possibile.**

# LOAD'N'RUN

la più bella rivista
di programmi su cassetta
offre

## GRATIS
## UNA SPLENDIDA MAGLIETTA
a chi si abbona
per 6 o per 12 numeri,
a prezzo scontato!

PIÙ
IN REGALO
**SUPERLOAD**
una cassetta speciale con tre favolosi programmi: per disegnare, per suonare, per parlare con il tuo Spectrum

# ABBONARSI CONVIENE

- dodici numeri con dodici fantastiche cassette, solo L. 90.000. Sei numeri, sei cassette L. 50.000
- risparmi molti soldi e ricevi Load'n'Run direttamente a casa prima che esca in edicola
- hai diritto a ricevere in regalo la maglietta indossata dalla ragazza nella foto e la cassetta SuperLoad con tre eccezionali programmi
- potrai godere della consulenza gratuita della redazione per informazioni tecniche, novità di mercato, recensione di tuoi programmi

È PROPRIO UN'OCCASIONE
DA NON PERDERE!

per abbonarsi basta inviare (puoi richiederlo in qualunque ufficio postale) un vaglia postale ordinario compilato come qui a fianco indicato (L. 50.000 per 6 numeri).

Riceverai subito la maglietta e la cassetta SuperLoad e naturalmente mese per mese il tuo sempre più ricco Load'n'Run.

DECIDI SUBITO: IL PREZZO POTRÀ SUBIRE PRESTO UN AUMENTO. PERCHÉ ATTENDERE?! CIAO DA TUTTI NOI DELLA REDAZIONE

un nuovo pianeta.
I tasti di controllo sono:
P = ruota la navicella in senso orario
O = ruota la navicella in senso antiorario
Q = accende i motori
SPACE = abbandona la sonda
H = pausa
Per staccarsi dalla Galileo usa qualsiasi tasto; per decollare adopera il tasto Q.
Il tasto SPACE è da usare nei seguenti casi:
— sei senza carburante in caduta libera nello spazio
— non riesci a decollare per l'alta gravità
— vuoi finire la partita
In basso al video compaiono i seguenti strumenti:
FUEL: carburante rimasto; AIR: resistenza atmosferica; GVT: attrazione gravitazionale; HOR: velocità orizzontale; VERT: velocità verticale; LEFT: sonde non utilizzate. Velocità consigliata per l'atterraggio: da —15 a +15 HOR; da —31 a +31 VERT.

## ROCKY IV (16K)
di P. Puppo

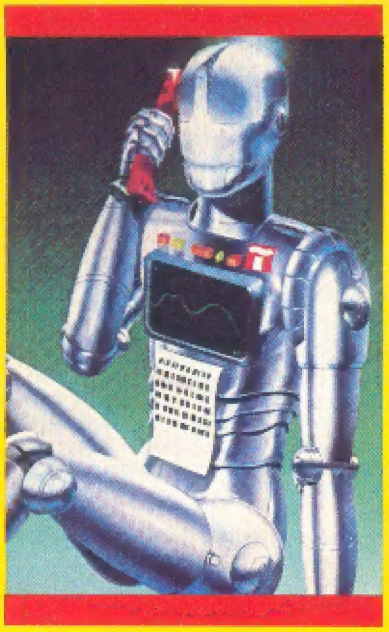
Il famoso campione mondiale Rocky IV deve affrontare sul ring un pugile le cui azioni sono pilotate dallo Spectrum. Una disputa all'ultimo pugno per quelli che ancora non hanno espanso il loro computer.
Tasti:
1 = sinistra
2 = destra
3 = giù
4 = su
5 = tira il pugno

## TENNIS 3D (16K)
di M. Rossetti

Una versione tridimensionale del gioco del tennis da giocare contro il computer.
Tu sei il giocatore blu e lo Spectrum è quello rosso.
In alto a sinistra saranno conteggiati i set e i punti.
Per vincere la partita occorre conquistare almeno 6 set.
Le difficoltà del gioco vanno da 0 a 9 (0 = semplice).
Tasti:
8 = Destra
5 = Sinistra.

# UN MODEM IN REGALO

**A chi? A quello di voi che invierà un programma (un gioco) che abbia come tema il carnevale e che sia originale (pensato e realizzato da voi), inedito, ricco graficamente, simpatico e frizzante. Oltre che, naturalmente, ben fatto. Fra tutti i programmi che perverranno la redazione sceglierà, a suo insindacabile giudizio, il migliore. Che verrà pubblicato su Load'n'Run ed al cui autore andrà il Modem in regalo. Registrate il programma su ambo i lati di una cassetta, allegate qualche riga dattiloscritta di presentazione e d'uso, ed inviate a Load'n'Run - Modem, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano. Sul tema del Carnevale la fantasia può davvero scalenarsi: e ricordatevi che... ogni scherzo vale!**



## CASTELBASIC (48K)
di A. De Vivo

Sei pronto per entrare in Castelbasic? Bene, lo scopo del gioco è trovare 2500 monete disseminate nelle varie stanze del castello e custodite da fantasmi.
Lo schermo è diviso in due parti: in quella superiore, a sinistra, vedi il numero delle monete trovate; al centro la descrizione grafica della località nella quale ti trovi ed infine, a destra, una provetta che indica la forza residua. La parte inferiore dello schermo è riservata alle opzioni ed ai messaggi. Le opzioni indicano le mosse che si possono fare quindi, digitando il numero relativo ad esse, si passa alla fase successiva. Buona caccia!

## TURBOBASIC
di C. Mol

Il Basic Sinclair è notoriamente un po' lento. Questo programma, interamente in linguaggio macchina (circa 1K di memoria), consente di velocizzare numerose routine del Basic Sinclair (cicli for-next, go to, go sub, ecc.). Non si tratta ovviamente di un compilatore — che occuperebbe molta più memoria e porrebbe numerose limitazioni alla struttura del programma da compilare — quindi non aspettatevi incrementi sbalorditivi di velocità. La routine realizza, tuttavia, aumenti significativi (dal 30% al 100%) e, soprattutto, può essere applicata a qualsiasi programma anche se è stato redatto senza "TURBOBASIC" in memoria. L'unica limitazione è data dalla RAM TOP, che deve essere fissata a 64000.
Per l'uso della routine è sufficiente dare LOAD "" e caricarla in memoria. Il programma provvede automaticamente alla sua inizializzazione. A questo punto potete scrivere qualsiasi programma avendo cura di porre come prima linea dello stesso un CLEAR 64000. Oppure potete velocizzare un programma già scritto facendo precedere il caricamento sempre dal solito CLEAR 64000. Non preoccupatevi se, dopo il RUN, il programma tarderà qualche secondo a partire: il "TURBOBASIC" sta lavorando!
La routine funziona anche con programmi basic + L.M., purché la RAM TOP sia sempre al di sotto di 64000 e il linguaggio macchina non invada l'area di memoria riservata al "TURBOBASIC" (da 64001 a 65367).

## SPRITE EDITOR (16K)
di R. Colombo

Scrivendo dei programmi ti sarà certo capitato di dover definire dei caratteri UDG. Questa utility ti servirà moltissimo per evitare di prendere carta e penna e dover disegnare i nuovi caratteri per ricavare i diversi valori da inserire nel programma.
Premendo i tasti 2 e 3 potrai rispettivamente salvare e caricare il set UDG.
Per entrare nel modo editor premi 1.
A questo punto lo schermo presenterà in alto una fila di 5 gruppi di 4 UDG che corrispondono alle seguenti lettere:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A B | E F | I J | M N | Q R |
| C D | G H | K L | O P | S T |

Ogni gruppo di 4 UDG viene chiamato SPRITE. Al centro dello schermo c'è lo scacchiera che rappresenta lo SPRITE ingrandito 8 volte sulla quale potrai effettuare le operazioni di editing.
Per disegnare premi i tasti cursore insieme al tasto Ø, mentre per spostarti

# LNR BANK

**Hai programmi originali (ma proprio fatti da te) di giochi o di utilità? Mandaceli in visione per una possibile pubblicazione: ogni programma pubblicato ti verrà pagato almeno 200.000 lire ma, se sei bravo, puoi arrivare a guadagnare addirittura 1.000.000 di lire!**
**Naturalmente il tuo nome apparirà stampato sulla rivista come valido collaboratore. Attento: non desideriamo solo giochi tipo arcade (quelli con le astronavi per intenderci...) ma anche utility, adventure, giochi da tavolo e con le carte, interessanti routines in linguaggio macchina. Se hai davvero talento nel campo dell'informatica, perché non collabori con noi? I grandi programmatori non esistono soltanto in Inghilterra o negli States!**
**Se decidi di inviare un programma (indirizza sempre a Load'n'Run, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano) segui queste regole:**
**1) salva il programma su entrambi i lati di una stessa cassetta;**
**2) usa una cassetta per ogni programma;**
**3) scrivi il tuo nome, quello del programma specificando "per Spectrum".**
**4) accludi un foglio dattiloscritto dove spiegherai a cosa serve il programma, qual è il suo scopo, quali sono i tasti da usare.**
**Rispondiamo a tutti! Coraggio, fatevi vivi!!!**

sulla scacchiera o per cancellare premi solamente i tasti 5, 6, 7 e 8.
Questo programma consente di fare tante altre cose; ecco un riassunto dei vari comandi:
s = serve per richiamare sulla scacchiera uno dei cinque SPRITE per eventuali modifiche
m = si ottiene lo SPRITE speculare di quello presente sulla scacchiera
r = lo SPRITE in editing ruota in senso antiorario di 90 gradi
e = si ritorna al menu principale
c = si pulisce la scacchiera
f = serve per memorizzare lo SPRITE in editing
a = a questo comando devi rispondere con una sequenza di numeri degli sprite che si vogliono vedere in successione. La serie numerica deve terminare con il carattere x. Premendo il tasto 1 si rallenta l'esecuzione, mentre il tasto v l'accelera. Per tornare allo stato di editing, premi x.

## CHIMICA E MATEMATICA (48K)
di S. Panicali

Questo programma di chimica consente di svolgere pressoché tutti gli esercizi di chimica.
Comprende 3 sezioni principali:

1) MATEMATICA
2) CHIMICA GENERALE
3) CALCOLO DEL PH

Verranno visualizzate le varie possibilità di calcolo e sarà necessario solo scegliere quella che si vuole usare.
A programma avviato si dovrà scegliere la sezione con la quale si vuole iniziare:
M matematica C chimica
si visualizzerà:
una equazione di secondo grado o il menu principale di chimica.

MATEMATICA
La parte matematica del programma provvede a svolgere equazioni di secondo grado del tipo:
$a \times 2 + b \times c = 0$
Dopo la risposta Si (s) alla domanda che conferma la scelta della parte matematica, si dovranno inserire i valori numerici dei coefficienti a, b, c (digitare il valore, poi ENTER).
È possibile anche inserire equazioni di primo grado immettendo "0" nel valore di "a", oppure inserire eq. mancanti di qualche coefficiente (il programma riconoscerà il tipo di equazione, avvertirà con un messaggio, e svolgerà l'equazione, visualizzando le soluzioni).
Unica accortezza è quella di inserire "0" al posto del coefficiente mancante.
Alla fine verrà fatta la richiesta per un'altra equazione:
N = no SPACE = si

Il programma di chimica comprende 2 menu.
1) chimica generale (21 titoli)
2) calcolo del Ph (10 titoli).
Da entrambi si può passare al programma di matematica.
Per scegliere il tipo di calcolo da eseguire, digitare: il numero seguito da ENTER (nel menù principale); il solo tasto corrispondente (nel menù del Ph).
Appena eseguita la scelta, il programma è pronto per eseguire il calcolo prescelto richiedendo i valori numerici da inserire per eseguire i calcoli.
Man mano che i valori sono inseriti, entra in funzione il controllo di input dei dati per evitare il blocco dei calcoli stessi, qualora le soluzioni non siano accettate dal computer.
Ex. 23/0 = ... (non si accetterà il valore "0" al denominatore).
In questo caso un suono avverte di reinserire il valore esatto.
Analogamente non verranno accettate concentrazioni con valore negativo ecc.
Nel caso si debbano eseguire operazioni riguardanti il calcolo delle concentrazioni bisogna, dopo aver scelto il titolo corrispondente nel menu generale scegliere il tipo di concentrazione utilizzato (molarità, normalità, molalità) nel sottomenu che appare.

LETTURA DEL VIDEO
Sul video appariranno i valori inseriti per i calcoli, subito dopo la loro immissione.
Il risultato del calcolo apparirà in INK nero su PAPER verde.
Apparirà, inoltre, (sempre in INK nero su PAPER verde), la formula applicata per il calcolo.
Terminato il calcolo appariranno le possibilità di scelta per l'operazione successiva che può riguardare:
la parte matematica (M)
il menu generale (C)
il menu del Ph (P)
Il programma si disporrà per eseguire un nuovo calcolo.

## EUROPA NORD (48K)
di V. Vernon

Dopo l'Europa centro meridionale, apparse sul numero scorso, non potevano mancare i restanti 14 Paesi dell'Europa settentrionale. Il tasto "R" farà comparire la lista dei Paesi da richiamare per nome o per sigla automobilistica, mentre "I" ti rimanda ad un'interrogazione a scelta sulle bandiere, le capitali, la moneta in corso oppure sulla posizione geografica.
In caso di BREAK dare GOTO MENU.

■